

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas yang mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran animasi *Swishmax* dengan kelas yang mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran animasi *PowerPoint*.
2. Perbedaan terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat melalui kemajuan hasil belajar yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen yang lebih tinggi sebesar 0,51% bila dibandingkan dengan kemajuan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh kelas kontrol yang hanya memiliki kemajuan hasil belajar sebesar 0,24%, sehingga penggunaan media pembelajaran animasi *Swishmax* lebih unggul dibandingkan media pembelajaran animasi *PowerPoint*.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, sehubungan dengan hasil penelitian ini penulis mengajukan beberapa saran, antara sebagai berikut :

1. Diharapkan kepada pihak sekolah agar hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis IT seperti media pembelajaran animasi *Swishmax* yang mampu meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir analitis siswa

sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Geografi.

2. Diharapkan kepada pihak sekolah, hendaknya dapat memfasilitasi guru-guru dalam pengadaan media – media pembelajaran berbasis IT seperti pengadaan LCD proyektor dan media pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir analitis untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa.
3. Diharapkan agar guru dapat berkreasi dalam menghasilkan berbagai media pembelajaran yang menarik, variatif dan interaktif sehingga mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi dan kemampuan berfikir analitis siswa siswa di dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis IT yaitu salah satunya adalah media pembelajaran animasi *Swishmax*.